

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa

Raehanah¹, Ahmad Hudari² dan Warni Djuwita³

Universitas Islam Negeri Mataram

Email: ¹raehanah@uinmataram.ac.id, ²ahmadhudari2017@gmail.com, ³warni_djuwita@uinmataram.ac.id

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena guru sangat jarang menerapkan model dan menggunakan media dalam proses pembelajaran dan juga masih bersifat satu arah atau masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami pada siswa kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri tahun pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi serta refleksi. Hasil belajar yang diukur yaitu nilai kognitif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa metode observasi dan tes. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Skor aktivitas siswa sebanyak 59,72% dengan kategori aktif meningkat menjadi 85,41% dengan kategori sangat aktif pada siklus II. Begitu juga skor aktivitas guru dari 68,66% dengan kategori terlaksana baik meningkat menjadi 92,10% dengan kategori terlaksana sangat baik pada siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dengan ketuntasan belajar klasikal 60,86%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dengan ketuntasan klasikal 95,65%. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Kooperatif, TGT, Media Kokami, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar kemudian hari dapat memainkan permainan hidup secara tepat, cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.¹ Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Demikian halnya pada pembelajaran IPA, selama ini proses pembelajarannya di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif, belum menggunakan pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi, Belum bisa membuat/mengembangkan media pembelajaran berdasarkan karakter

¹Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 11.

materi pelajaran.² Hal ini menjadikan siswa kurang terdorong untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Begitu juga dari hasil observasi awal di MI Yusuf Abdussatar Kediri menunjukkan bahwa, pada saat proses kegiatan belajar mengajar IPA di kelas IV lebih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran secara menyeluruh. Sehingga siswa cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada kemampuan siswa kelas IV dalam memahami materi mata pelajaran IPA yang masih rendah. Nilai rata-rata kelas masih di bawah masih nilai KKM yang ditetapkan.³

Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan sangat penting. Peran guru terutama untuk siswa pada usia sekolah dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain seperti televisi, radio, dan komputer. Hal ini karena siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.⁴ Guru sebagai komponen mikro dalam pendidikan sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Tentu saja keberhasilan ini tidak lepas dari implementasi suatu model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selain pemilihan model atau metode pembelajaran, media belajar juga sangat berperan dalam membantu proses pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan sehingga pemilihan suatu metode mengajar tertentu akan berpengaruh pada media pembelajaran yang sesuai. Penentuan strategi pembelajaran juga harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan kondisi kelas tersebut. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran IPA bagi siswa dianggap mata pelajaran yang sulit. Akibat dari perasaan sulitnya pelajaran IPA menyebabkan siswa malas dan tidak senang terhadap mata pelajaran IPA, sehingga mempengaruhi prestasi hasil belajarnya.⁵

Salah satu model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda.⁶ Pembelajaran kooperatif menggunakan sistem pengelompokkan tim kecil, yaitu antara empat atau enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.⁷

²Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 166.

³Hasil Observasi dari tanggal 13 September – 9 November 2017 di MI Yusuf Abdussatar Kediri.

⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 12.

⁵*Ibid.*, hlm. 13.

⁶Hamdani, *strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 30.

⁷*Ibid.*, hlm. 31.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.⁸ Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu: a) penyajian kelas, dilakukan diawal bisa dengan ceramah atau diskusi; b) kelompok, biasanya terdiri atas empat atau lima anggotanya yang heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik; c) game, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok; d) turnamen, dilakukan di setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja; e) Penghargaan kelompok bagi yang menang. ⁹

Selain penggunaan model pembelajaran tersebut, digunakan pula media kokami. Media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius) adalah gabungan antara media dan permainan yang mampu menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media kokami ini mampu merangsang siswa untuk berfikir inovatif, kreatif, dan kritis. Media kokami terdiri dari satu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius sebab kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop akan diletakkan di dalam satu kotak sehingga isi dari kartu misterius dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah, maupun suatu petunjuk. Media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa.¹⁰ Perpaduan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami sangat cocok, karena keduanya memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Terdapat kerjasama dan saling membantu pada saat kerja kelompok, kemudian dalam menjawab tantangan dari media kokami.

Dengan penggunaan model dan media pembelajaran tersebut, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi

⁸*Ibid.*, hlm. 91

⁹ *Ibid.*, hlm. 92-93

¹⁰ Hana Nuraeni, dkk., "Studi Komparasi Pembelajaran Menggunakan Kartu Destinasi Dan Kotak Kartu Misterius Ditinjau Dari Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014", *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 4, Nomor 4, Tahun 2015, hlm. 3

perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹¹ Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya¹². Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.¹³

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MI Yusuf Abdussatar Kediri pada Tahun Pelajaran 2017/2018. Waktu penelitian dilakukan pada awal semester genap mulai tanggal 1 Maret sampai dengan 1 April 2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.¹⁴ Setiap siklus dalam PTK terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam setiap tahapan, peneliti dan guru selalu bekerjasama. Posisi guru dalam penelitian ini sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer. Hasil refleksi setiap siklus mengacu pada indikator ketercapaian yang ditetapkan. Indikator ketercapaian penelitian ini yaitu dikatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 85%, keterlaksanaan RPP tergolong/berkategori baik, keaktifan siswa berkategori aktif. Jika semua ini tercapai maka siklus dihentikan.

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Yusuf Abdussatar Kediri yang berjumlah 23 orang siswa yaitu 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Adapun sasaran tindakan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami, pada materi energi panas dan bunyi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan lembar observasi untuk

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 54.

¹² *Ibid.*, hlm. 44.

¹³ Ahmad Susanto, *Teori...*, hlm. 5.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 3.

melihat aktivitas guru dan siswa. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda, jika benar diberikan skor 1 dan jika salah diberikan skor 0. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa disesuaikan dengan RPP yang dibuat. Penilaian lembar observasi aktivitas guru menggunakan skor 1 apabila ada deskriptor nampak, dan skor 0 apabila deskriptor tidak tampak. Penilaian lembar observasi aktivitas siswa menggunakan skala Linkert 1-4.

Analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari analisis lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa, serta ketuntasan klasikal hasil belajar. Rumus menghitung ketuntasan klasikal siswa dapat dilihat sebagai berikut:¹⁵

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

keterangan :

P = persentase ketuntasan belajar klasikal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Lembar Observasi keterlaksanaan RPP/Aktivitas Guru

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Jumlah Skor
1	Kegiatan awal	2	2	2	6
2	Kegiatan inti	8	9	8	25
3	Kegiatan penutup	3	3	3	9
Jumlah		13	14	13	40
Persentase		68%	73%	68%	69,66%
Kategori		Terlaksana Baik			

Tabel tersebut bisa dijelaskan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada tahap kegiatan awal pembelajaran, ada beberapa poin yang harus dilakukan oleh guru demi terlaksananya proses pembelajaran berjalan maksimal, diantaranya: guru melakukan apersepsi, menanyakan materi yang sudah dipelajari minggu lalu, memberikan motivasi, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan tabel 1 bahwa keterlaksanaan rencana pembelajaran tidak

¹⁵Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2008), hlm. 41.

maksimal. Ada beberapa hal yang tidak dilakukan oleh guru pada tiap pertemuan, antara lain:

- a) Menanyakan materi yang sudah dipelajari minggu lalu dan memberikan motivasi yang tidak terlaksana pada pertemuan pertama akan tetapi terlaksana pada pertemuan kedua dan ketiga.
- b) Kegiatan apersepsi tidak terlaksana pada pertemuan kedua dan ketiga, akan tetapi terlaksana pada pertemuan pertama. Kegiatan apersepsi sesuai dengan RPP yang dibuat.
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang tidak terlaksana pada pertemuan kedua dan ketiga, akan tetapi terlaksana pada pertemuan pertama.

2) Kegiatan inti

Berdasarkan tabel 1, proses pembelajaran berjalan sesuai dengan model TGT. Akan tetapi, ada beberapa hal yang tidak dilakukan oleh guru pada tiap pertemuan, antara lain:

- a) Pada pertemuan pertama, ada 3 deskriptor yang tidak terlaksana yaitu: guru tidak mengarahkan jalannya diskusi, guru tidak membimbing siswa dalam mendiskusikan materi yang ada di LKPD, dan yang ketiga yaitu guru tidak mengajak siswa menyimpulkan hasil diskusi.
- b) Pada pertemuan kedua, ada 2 deskriptor yang tidak terlaksana yaitu: guru tidak membimbing siswa dalam mendiskusikan materi yang ada di LKPD dan yang kedua yaitu guru tidak mengajak siswa menyimpulkan hasil diskusi.
- c) Pada pertemuan ketiga, ada 3 deskriptor yang tidak terlaksana yaitu: guru tidak mengarahkan jalannya diskusi, guru tidak membimbing siswa dalam mendiskusikan materi yang ada di LKPD, dan yang ketiga yaitu guru tidak mengajak siswa menyimpulkan hasil diskusi.

3) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, mulai dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga terlaksana sesuai rencana pembelajaran. Akan tetapi ada satu poin yang tidak dilakukan oleh guru yaitu menanyakan kesan siswa terkait model atau media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut disebabkan jam pelajaran sudah habis karena waktu yang banyak dihabiskan pada kegiatan kerja kelompok.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I	Pertemuan II	Jumlah Skor
1	Kegiatan awal	4	4	8
2	Kegiatan inti	10	9	19
3	Kegiatan penutup	4	4	8
Jumlah		18	17	35
Persentase		94,73%	84,47%	92,10%
Kategori		Terlaksana sangat baik		

Tabel 2 bisa dijelaskan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal siklus II mulai dari pertemuan pertama sampai pada pertemuan yang kedua semuanya terlaksana dengan baik.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti berjalan sesuai prosedur pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dibuat dan hasil refleksi pada siklus I. Akan tetapi ada beberapa hal yang tidak terlaksana, antara lain:

- Pada pertemuan pertama, hanya guru yang menyimpulkan hasil diskusi dan tidak mengajak siswa.
- Pada pertemuan kedua, guru tidak mengarahkan jalannya diskusi dan tidak membimbing siswa dalam mendiskusikan materi yang ada pada LKPD. Hal tersebut sengaja tidak dilakukan guru karena siswa sudah terbiasa pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Hal tersebut juga sebelumnya sudah dihimbau oleh guru kalau ada yang hal-hal yang kurang dimengerti untuk ditanyakan kepada sesama anggota kelompok.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, semuanya berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dan hasil refleksi pada siklus I.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor		
		Per-I	Per-II	Per-III
1	Persiapan kelas	7	8	9
2	Perhatian siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran	8	7	8
3	Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	7	7	10
4	Interaksi siswa dengan guru	5	5	6

No	Indikator	Skor		
		Per-I	Per-II	Per-III
5	Interaksi siswa dengan siswa	4	6	7
6	Keaktifan siswa dalam <i>game tournament</i>	7	8	10
	Jumlah skor	38	41	50
	Rata-rata	52,78	56,94	69,44
	Persentase		59,72%	
	Kategori		Aktif	

Tabel 3 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Persiapan kelas

Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh guru juga dipengaruhi oleh siswa itu sendiri. Ada beberapa dari jumlah siswa yang nampak dan tidak nampak, hal tersebut akan diuraikan di bawah ini:

- Masuk kelas tepat waktu, pada pertemuan pertama mendapatkan skor 2, kemudian meningkat menjadi skor 3 pada pertemuan kedua dan ketiga.
- Siswa menyiapkan perlengkapan alat-alat belajar, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga siswa mendapatkan skor 3.
- Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang kesiapan belajar, pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor 2, kemudian meningkat menjadi skor 3 pada pertemuan ketiga.

2) Perhatian siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran

Ada beberapa dari jumlah siswa yang nampak dan tidak nampak, hal tersebut akan diuraikan dibawah ini:

- Siswa memperhatikan pelajaran dengan seksama selama proses pembelajaran, pada pertemuan pertama dan ketiga mendapatkan skor yang sama yaitu skor 3, kemudian pada pertemuan kedua mendapatkan skor 2.
- Tidak mengerjakan tugas lain ketika proses belajar mengajar berlangsung, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 4.
- Siswa diajak bertanya jawab seputar materi yang akan dibahas, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 1, karena ada sebagian kecil saja yang merespon ketika diajak tanya jawab sama guru.

3) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Ada beberapa hal yang menjadi catatan keaktifan siswa. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

- Siswa mengeluarkan catatan IPA dan pada pertemuan pertama dengan pertemuan kedua mendapatkan skor 3, kemudian meningkat pada pertemuan ketiga dengan skor 4.

- b) Mendengarkan penjelasan guru, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 3.
- c) Siswa mencatat hal-hal penting mengenai materi yang dijelaskan guru, pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor yang sama yaitu skor 1, kemudian meningkat pada pertemuan ketiga dengan skor 3

4) Interaksi siswa dengan guru

Interaksi siswa dengan guru menjadi poin penting dalam kegiatan pembelajaran, oleh karenanya siswa lebih dilibatkan secara aktif untuk berinteraksi dengan guru. Lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

- a) Bertanya kepada guru jika ada yang tidak mengerti, pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor 1, kemudian pada pertemuan ketiga meningkat dengan skor 2.
- b) Siswa berusaha mengerjakan LKPD yang diberikan guru dengan benar, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 3.
- c) Siswa mendengarkan arahan oleh guru sebelum menjawab soal, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga mendapatkan skor 1.

5) Interaksi siswa dengan siswa

Interaksi siswa dengan siswa pada tiap pertemuan berbeda. Hal tersebut bisa diuraikan di bawah ini:

- a) Mampu memberikan bantuan kepada sesama anggota, pada pertemuan pertama mendapatkan skor 1. Pada pertemuan kedua meningkat dengan skor 2, kemudian meningkat lagi pada pertemuan ketiga dengan skor 3.
- b) Tidak berbicara ketika orang lain sedang berbicara, pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketiga mendapatkan skor yang sama yaitu skor 3.
- c) Bersikap sopan dan menunjukkan perhatian kepada lawan bicara, pada pertemuan pertama dengan skor 1, kemudian meningkat pada pertemuan kedua dan ketiga dengan skor yang sama yaitu skor 3.

6) Keaktifan siswa dalam *games tournament*

Ada beberapa dari jumlah siswa yang nampak dan tidak nampak, hal tersebut akan diuraikan dibawah ini:

- a) Membantu sesama anggota dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan dari media kokami dalam *game tournament*, pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor yang sama yaitu skor 3. Kemudian meningkat pada pertemuan ketiga dengan skor 4.

- b) Memberikan kesempatan kepada peserta selanjutnya apabila tidak bisa menjawab tantangan media kokami, pada pertemuan pertama dengan skor 2, kemudian meningkat pada pertemuan ketiga dengan skor 3.
- c) Siswa cermat dalam menjawab tantangan media kokami, pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor 2, kemudian meningkat menjadi skor 3 pada pertemuan ketiga.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor	
		Per-I	Per-II
1	Persiapan kelas	10	11
2	Perhatian siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran	10	11
3	Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	11	11
4	Interaksi siswa dengan guru	10	9
5	Interaksi siswa dengan siswa	8	8
6	Keaktifan siswa dalam <i>game tournament</i>	12	12
Jumlah skor		61	62
Rata-rata		84,72	86,11
Persentase		85,41%	
Kategori		Sangat Aktif	

Tabel 4 tersebut bisa dijelaskan di bawah ini:

1) Persiapan kelas

Sesuai dengan tabel di atas bahwa terjadi beberapa peningkatan jika dibanding dengan siklus I. Untuk descriptor masuk kelas tepat waktu, pada pertemuan pertama mendapatkan skor 4, kemudian pada pertemuan kedua dengan skor 2. Untuk deskriptor menyiapkan perlengkapan alat-alat belajar dan menjawab pertanyaan dari guru tentang kesiapan belajar pada pertemuan pertama mendapat skor 3, kemudian meningkat menjadi skor 4 pada pertemuan kedua.

2) Perhatian siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran

Jika dibanding dengan siklus I terdapat kesamaan dan perbedaan jumlah siswa yang nampak. Hanya saja pada pertemuan pertama dan kedua untuk deskriptor memperhatikan pelajaran dengan seksama selama proses pembelajaran dan tidak mengerjakan tugas lain ketika proses belajar mengajar berlangsung mendapatkan skor 4. Kemudian untuk deskriptor diajak bertanya jawab seputar materi yang akan dibahas pada pertemuan pertama dengan skor 2, kemudian meningkat menjadi skor 3 pada pertemuan kedua.

3) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Keaktifan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan jika dibandingkan siklus I. untuk deskriptor mengeluarkan catatan IPA pada pertemuan pertama dengan skor 3, meningkat menjadi 4 pada pertemuan kedua. Deskriptor mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor 4. Kemudian deskriptor mencatat hal-hal penting mengenai materi yang dijelaskan guru pada pertemuan pertama dengan skor 4, kemudian memperoleh skor 3 pada pertemuan kedua.

4) Interaksi siswa dengan guru

Deskriptor bertanya kepada guru jika ada yang tidak mengerti pada pertemuan pertama mendapatkan skor 2, kemudian mendapatkan skor 1 pada pertemuan kedua. Kemudian untuk deskriptor berusaha mengerjakan LKPD yang diberikan guru dengan benar dan mendengarkan arahan oleh guru sebelum menjawab soal pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor 4.

5) Interaksi siswa dengan siswa

Pada pertemuan pertama dan kedua untuk deskriptor mampu memberikan bantuan kepada semua anggota dan tidak berbicara ketika orang lain sedang berbicara pada pertemuan pertama dan kedua mendapat skor 3. Kemudian untuk deskriptor bersikap sopan dan menunjukkan perhatian kepada lawan bicara pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan skor 2.

6) Keaktifan siswa dalam *games tournament*

Sesuai dengan tabel di atas bahwa pada siklus ke II mengalami peningkatan jika dibanding dengan siklus I. Siswa sudah terlihat aktif dalam game turnamen maupun dalam permainan media kokami. Hal ini karena masing-masing descriptor mendapatkan skor 4, baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua.

3. Hasil Belajar

**Tabel 5 Data Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas IV
MI Yusuf Abdussatar Kediri Siklus I**

No	Aspek Yang Diukur	Hasil
1	Nilai tertinggi	86
2	Nilai terendah	33
3	Jumlah siswa yang ikut tes	23
4	Banyak siswa yang tidak ikut tes	-
5	Banyak siswa yang tuntas	14
6	Banyak siswa yang tidak tuntas	9
Nilai rata-rata		64,91
Persentase ketuntasan		60,86%

**Tabel 6 Data Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas IV
MI Yusuf Abdussatar Kediri Siklus II**

No	Aspek Yang Diukur	Hasil
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Jumlah siswa yang ikut tes	23
4	Banyak siswa yang tidak ikut tes	-
5	Banyak siswa yang tuntas	22
6	Banyak siswa yang tidak tuntas	1
Nilai rata-rata		78,47
Persentase ketuntasan		95,65%

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas guru dan siswa bahwa terjadi peningkatan antara siklus I dengan siklus II. Pada lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dengan jumlah persentase 69,66 % meningkat 32% pada siklus II menjadi 92,10% dan berada pada kategori terlaksana sangat baik. Sedangkan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan jumlah persentase 59,72% meningkat 43% pada siklus II menjadi 85,41% dengan kategori sangat aktif. Hal ini menunjukkan kelebihan dari model kooperatif tipe TGT bahwa dengan menerapkan model TGT dapat meningkatkan keaktifkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Begitu juga dengan media kokami bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif pada proses kegiatan belajar.¹⁶ Hal ini juga menunjukkan bahwa semakin baik perencanaan dan pelaksanaan yang dibuat oleh guru akan berpengaruh pada keaktifan siswa.¹⁷

Pada saat guru menyajikan materi atau persentase kelas, siswa sangat bersemangat dalam belajar setelah dijelaskan bagaimana proses penerapan TGT dengan media kokami. Ketika guru melakukan pembagian kelompok, siswa kelihatan bingung dimana harus mengambil posisi untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya serta menghabiskan banyak waktu pada saat belajar kelompok. Guru kurang mengawasi dan membimbing kelompok siswa dalam belajar kelompok, sehingga ada sebagian siswa yang berbicara atau ribut dan mengganggu temannya. Kesulitan dalam mengatur kelompok dalam proses pembelajaran memang umum terjadi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Muh. Taufikurrahman

¹⁶ Rfiyadi Ahsan, "Model Pembelajaran Teams Game Tournament", dalam modelpembelajarankooperatif.blogspot.co.id/2012/08/teams-games-tournament-tgt.html?m=1, diakses tanggal 27 Februari 2018, pukul 09.00.

¹⁷Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 28

bahwa siswa terlihat bingung ketika mengambil posisi untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya dan juga banyak menghabiskan waktu pada saat belajar kelompok dan *games tournament*.¹⁸

Dengan demikian pada siklus II dilakukanlah perbaikan dengan cara sebagai berikut: Guru harus memperhatikan rencana pembelajaran yang telah dibuat, sehingga apa yang belum terlaksana pada siklus I diusahakan untuk dilaksanakan pada siklus II, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti sampai pada kegiatan akhir. Guru memberikan penjelasan ulang yang lebih detail tentang prosedur atau aturan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami yang akan diterapkan. Sehingga siswa akan lebih cepat dan mudah dalam melakukan kegiatan karena tidak perlu bertanta-tanya lagi. Guru harus lebih memperhatikan atau mengawasi suasana kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan yang diinginkan. Guru harus memberikan perhatian yang lebih baik kepada siswa yang mencari perhatian dengan sengaja membuat keributan atau mengganggu temannya. Guru harus lebih aktif dalam membimbing siswa dalam belajar kelompok untuk menyelesaikan soal-soal atau pertanyaan yang masih belum dipahami oleh siswa. Memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan berani untuk saling berinteraksi antar siswa maupun guru. Kemudian guru harus lebih mengefisiensi waktu yaitu dengan mengatur atau memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selanjutnya Indikator kompetensi yang belum tuntas pada siklus I diusahakan supaya guru lebih menekankan pada materi yang belum tuntas pada siklus II.

Berdasarkan masalah tersebut guru dituntut untuk berperan aktif dalam merencanakan PBM dengan memperhatikan berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang meliputi: guru harus menyiapkan materi yang relevan dengan tujuan, waktu, fasilitas, kebutuhan dan kemampuan siswa, merancang metode yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Kemudian dalam hal media, guru berperan sebagai mediator dengan memperhatikan relevansi (seperti juga materi), efektif dan efisien, kesesuaian dengan metode. Jadi dengan waktu yang sedikit atau terbatas tersebut, guru dapat merancang dan mempersiapkan semua komponen agar berjalan dengan efektif dan efisien. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup memadai tentang prinsip-prinsip belajar, sebagai landasan dari perencanaan.¹⁹

¹⁸Muh. Taufikurrahman, *Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Konsep Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Bajur Tabun Ajaran 2011/2012*, (Skripsi, FITK IAIN Mataram, Mataram, 2012), hlm. 62.

¹⁹Hamzah B. Uno, *Profesi...*, hlm. 22.

Pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus II, yaitu 60,86% meningkat menjadi 95,65%. Pada siklus I nilai tertinggi adalah 86 dan nilai terendah adalah 33 dari 23 siswa kelas IV MI Yusuf Abdussatar. Jumlah siswa yang tuntas secara individu 14 siswa dan 9 siswa yang tidak tuntas dalam belajar. Setelah adanya perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan, dimana nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100. Dari 23 orang jumlah siswa, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 22 siswa yang memperoleh nilai ≥ 63 dan jumlah siswa yang tidak tuntas atau nilainya ≤ 63 mengalami penurunan menjadi 1 orang siswa untuk mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri.

Secara keseluruhan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan ini bisa dilihat pada hasil refleksi dan evaluasi pada siklus II bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa dengan model TGT dan media kokami, siswa menjadi termotivasi dan semangat dalam belajar, tumbuhnya kerjasama dan rasa solidaritas dalam kelompok, siswa berani dalam mengungkapkan pendapat memberikan jawaban pada saat turnamen. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Muh. Taufikurrahman bahwa siswa lebih dominan pada saat PKBM dan terlihat lebih aktif dan lebih berani mengungkapkan pendapatnya.²⁰ Begitu juga dengan hasil penelitian oleh Baiq Devita Rostika bahwa siswa tambah berani menyampaikan gagasan dan terlibat aktif pada saat PKBM berlangsung. Sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya media kotak dan kartu misterius (Kokami).²¹

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar IPA pokok bahasan energi panas dan bunyi pada siswa kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini bisa dilihat dari hasil analisis lembar observasi aktivitas guru dan siswa bahwa terjadi peningkatan tiap siklus. Pada lembar observasi aktivitas guru siklus I dengan jumlah persentase 69,66% meningkat pada

²⁰Muh. Taufikurrahman, *Penerapan...*, hlm. 62.

²¹Baiq Devita Rostika, *Penggunaan Media Kotak Dan Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas III SDN 7 Ampenan Tahun Pelajaran 2015/2016*, (*Jurnal Skripsi*, Universitas Mataram, Mataram, 2016). Hlm. 7. dalam fkipunram.rf.gd/ifkip3.php?nim=E1E212023, diakses tanggal 4 Mei 2018, pukul 8.30.

siklus II dengan jumlah persentase 92,10%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 32% dari siklus I. Sedangkan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan jumlah persentase 59,72% meningkat pada siklus II dengan jumlah persentase 85,41%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 43% dari siklus I. Evaluasi hasil belajar siswa mengalami peningkatan tiap siklus. Nilai rata-rata siswa siklus I sebesar 64,91 meningkat pada siklus II menjadi 78,47 dengan selisih peningkatan 13,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 20% dari siklus I. Kemudian persentase ketuntasan klasikal pada siklus I 60,86% meningkat menjadi 95,65% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 36% dari siklus I.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang hendak disampaikan antara lain:

1. Bagi Sekolah diharapkan dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada para guru untuk menerapkan berbagai model dan media pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kokami yang tidak hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA saja, akan tetapi pada mata pelajaran yang lain juga.
2. Bagi Guru diharapkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai penambahan wawasan pengetahuan tentang penerapan berbagai model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan media kokami.
3. Bagi Siswa diharapkan untuk menumbuh kembangkan sikap kerja sama atau saling membantu sesama teman dalam belajar dan saling menghargai pendapat teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Rfyadi 2018. "Model Pembelajaran Teams Game Tournament", dalam modelpembelajarankooperatif.blogspot.co.id/2012/08/teams-games-tournament-tgt.html?m=1, diakses tanggal 27 Februari 2018.
- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. 2011. *Profesi Kependidikan Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Devita Rostika, Baiq. 2018. "Penggunaan Media Kotak dan Kartu Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN 7 Ampenan Tahun

Pelajaran 2015/2016”, dalam *Jurnal Skripsi*, Universitas Mataram, 2016. dalam fkipunram.rf.gd/ifkip3.php?nim=E1E212023.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Isnawati. 2016. *Penerapan Model Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika Di MI NW Karang Bata Mataram*. Mataram: Skripsi, FTK IAIN Mataram.

Mudyahardjo, Redja. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Nuraeni, Hana, dkk. 2015. “Studi Komparasi Pembelajaran Menggunakan Kartu Destinasi dan Kotak Kartu Misterius Ditinjau dari Kemampuan Memori terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014” dalam *Jurnal Pendidikan Kimia* 4 (4).

Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Taufikurrahman, Muh. 2012. *Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Teams Game Tournament) Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Konsep Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Bajur Tahun Ajaran 2011/2012*. Mataram: Skripsi, FITK IAIN Mataram.